

PENGARUH MODIFIKASI BOLA BASKET TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE (Studi pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Kertosono Tahun Ajaran 2015/2016)

Tatax Oscar Pralista

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, *tataxoscartop91@gmail.com*

Dwi Cahyo Kartiko

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Modifikasi pembelajaran penjas merupakan cara meningkatkan kemungkinan keberhasilan suatu materi yang di berikan oleh pendidik, saat ini modifikasi tidak terbatas oleh sarana dan prasarana banyak faktor yang dipertimbangkan untuk melakukan modifikasi diantaranya faktor usia, tingkat kematangan, mental, dan mengurangi resiko cedera pada siswa. Konsep DAP (*Deverlomentally Appropriate practice*) adalah salah satu konsep pendekatan yang sesuai untuk menjadi pertimbangan dilakukan suatu modifikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi dan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Kertosono tahun ajaran 2015/2016 melalui permainan bola basket. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dengan populasi siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Kertosono yang berjumlah 283 siswa dan menggunakan sampel siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Kertosono yang berjumlah 32 yang diambil dengan cara menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan selama 4 kali pertemuan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan *treatment dribble* bola basket, ternyata memberikan peningkatan sebesar 11,37%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan modifikasi *dribble* bola basket, yaitu *dribble* lurus dengan berjalan, *dribble* lurus dengan berlari, *dribble Step back*, *Zig – zag* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Kertosono.

Kata Kunci: *Dribble*, Hasil belajar, Modifikasi.

Abstract

The modification in physical education learning is one of the way to increase the student understanding about the material that has been given by the teacher. In this time, modification is not only limited by means that used and the infrastructure. Many factor that should be considered in doing modification such as age, maturity level, mentality and reduce the student injured risk. DAP concept (*Deverlomentally Appropriate practice*) is one of he concept that considered can be used as doing the modification. The purpose of this research is to know the effect of modification and how much this method increase the understanding and ability of 7th grade student in SMPN 1 Kertosono school year 2015/2016 on basketball dribble learning through basketball game. This research use One Group Pretest-Posttest Design Research Design, with 7th grade student population in SMPN 1 Kertosono is 283 Students by using VII-A students as sample with the amount of students is 32 which is taken by using Cluster Sampling technique. Based on the research which has been done for four meeting, researcher can make a conclusion that the implementation of basketball dribble treatment, can increase the understanding and ability about it for 11,37 %. This prove that the modification of basketball dribble ,that used straight walk dribble,run straight dribble,stepback dribble, zig zag dribble can increase the interest and basketball dribble leraning result in SMPN 1 Kertosono 7th grade student.

Keywords : Dribble , Learning result, Modification,

PENDAHULUAN

Modifikasi pembelajaran adalah salah satu pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menekankan kegembiraan, meningkatkan kemungkinan keberhasilan, dan dapat melakukan gerakan secara benar. Modifikasi yang dilakukan dalam pembelajaran anak yang dikhususkan untuk meningkatkan hasil

belajar dibutuhkan modifikasi yang sesuai dengan usia anak dan perkembangan tahapan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Konsep DAP (*Deverlomentally Appropriate Practice*) merupakan salah satu konsep pendekatan yang sesuai untuk menjadi pertimbangan dilakukannya suatu modifikasi yang diperlukan untuk anak dan pendidik

agar tercapainya ketuntasan materi. Dalam pendekatan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) para pendidik juga memahami bahwa setiap anak memiliki serta mempunyai bakat, minat, kelebihan dan kekurangan, sehingga modifikasi mampu menarik dan memperlihatkan hasil perubahan atau kondisi siswa. Dengan modifikasi bola basket menjadi bola voli diharapkan mampu menarik dan mengembangkan potensi siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa setelah dilakukan modifikasi.

Tujuan dalam modifikasi memiliki beberapa pertimbangan di antaranya adalah pembelajaran olahraga dengan peraturan dan alat yang dimodifikasi dimaksudkan untuk mengurangi resiko cedera, akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat, menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada siswa yang sedang dalam situasi kompetitif. Modifikasi yang biasa dilakukan didalam pembelajaran adalah lapangan permainan, jumlah pemain, peraturan, ukuran, berat dan alat yang digunakan, jadi pemilihan modifikasi bukanlah hal yang tidak memiliki pertimbangan dan kriteria khusus untuk siswa.

Beberapa aspek analisis modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya. Disamping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan, dan evaluasi, keadaan sarana, prasarana dan media pengajaran pendidikan jasmani yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari yang paling dirasakan oleh para guru pendidikan jasmani adalah hal-hal yang berkaitan dengan sarana serta prasarana pendidikan jasmani yang merupakan media pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan.

Untuk menunjang keberhasilan modifikasi alat, dalam proses pembelajaran dapat dikaitkan dengan modifikasi pembelajaran agar semua aspek dari awal hingga tercapainya proses belajar menjadi sempurna. Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagikan tujuan materi dalam tiga komponen, yakni: tujuan perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan. (Bahagia, 2000 : 2).

Berdasarkan observasi dilapangan atau sekolah permasalahan ketika melakukan permainan bola besar khususnya dalam permainan bola basket diteknik *dribble*. Pada umumnya mereka menggunakan telapak tangan untuk memantulkan bola bukan menggunakan jari untuk memantulkan bola kelantai hal ini memberikan efek pantulan bola yang kurang maksimal dan bola kurang

terarah atau sulit untuk dikontrol dan dari permasalahan tersebut penulis ingin meneliti dengan judul “Pengaruh Modifikasi Bola Basket Terhadap Hasil Belajar *dribble*”.

Modifikasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah memodifikasi bola basket menjadi bola voli, hal ini dimaksudkan agar anak terbiasa dengan cara *dribble* dengan menggunakan jari-jari untuk memantulkan bola tidak dengan menggunakan telapak tangan sebagai pemantul bola.



Gambar 2.2 Bola Basket



Gambar 2.3 Bola Voli

Modifikasi yang dilakukan dalam pembelajaran anak khususnya untuk meningkatkan hasil belajar dibutuhkan modifikasi yang sesuai dengan usia anak dan tahap perkembangan anak, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tidak menjadi pembelajaran pemaksaan. Konsep DAP (*Developmentally Appropriate practice*) adalah salah satu konsep pendekatan yang sesuai untuk menjadi pertimbangan dilakukan suatu modifikasi. Dengan pendekatan DAP (*Developmentally Appropriate practice*) para pendidik harus mengerti bahwa setiap anak mempunyai bakat, minat, kelebihan dan kekurangan.

Hal ini dimaksudkan tugas ajar yang disampaikan oleh pendidik memperlihatkan perubahan kemampuan atau kondisi anak dengan menggunakan modifikasi bola basket untuk mempermudah anak melakukan gerak *dribble* sehingga pelajaran lebih menyenangkan dan materi dapat tersampaikan ke siswa.

Modifikasi dalam pembelajaran olahraga diperlukan dengan maksud agar siswa mendapatkan kepuasan ketika pembelajaran olahraga, meningkatkan hasil pembelajaran olahraga dan menyajikan pembelajaran dengan senang dan kreatif. Menggunakan pendekatan atau konsep DAP (*Developmentally Appropriate practice*) membantu siswa dengan pembelajaran penjas melalui metode modifikasi membantu siswa bereksperimen, memanipulatif, berekspresi yang dapat memancing siswa berpikir kreatif dan membuat siswa menjadi tertarik terhadap sesuatu, hal ini membantu siswa menumbuhkan motivasi yang dalam diri untuk berkembang.

METODE

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini termasuk kedalam jenis eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Maksom (2012 :67) dalam penelitian eksperimen, bila terdapat 4 hal seperti pemberian perlakuan, menggunakan mekanisme kontrol, terdapat randomisasi dan terdapat ukuran keberhasilan maka dapat dikatakan eksperimen murni.

Dalam penelitian hanya terdapat pemberian perlakuan dan terdapat ukuran keberhasilan. Oleh sebab itu penelitian ini disebut dengan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Penelitian ini dilakukan untuk mencari suatu pengaruh serta untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar..

Berdasarkan penelitian diatas bahwa penelitian ini merupakan eksperimen semu, maka penelitian ini menggunakan *One Group Pre-test Post-test*.

Didalam desain penelitian ini sebelum memulai perlakuan diberikan *pre-test* untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan awal dan dipertemuan berikutnya diberikan *treatment* selama 2 kali dan kemudian dilanjutkan *post-test*.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 (empat) kali selama 1 bulan, dalam 1 minggu dilakukan penelitian sebanyak 1 kali pada hari Rabu, pukul 07.00 – 09.00.

Lokasi penelitian ini berada di lapangan basket SMP Negeri 1 Kertosono yang beralamatkan di Jln Hos. Cokroaminoto, Kec. Kutorejo, Kab. Nganjuk. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan jumlah kelas 9 masing rombel rata-rata 36 siswa.

Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Dalam *cluster sampling* yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang disebut *cluster*. Sampel penelitian ini diambil kelas VII SMP Negeri 1 Kertosono dengan jumlah 9 kelas dan rata-rata kelas 36 siswa. Cara melakukan pengundian secara acak dengan membuat gulungan yang salah satu gulungan tersebut terdapat huruf yang mewakili kelas, kemudian dari perwakilan ke 9 kelas VII mengambil gulungan tersebut. Setelah diundi didapatkan 1 kelas yang menjadi sampel dikelas dengan jumlah siswa 32 yang menjadi kelompok *treatment*.

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabelitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas dan terikat, variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi (Maksom, 2012 : 29). Dari pengertian di atas maka variabel dari penelitian adalah sebagai berikut :

Variabel Bebas : Modifikasi bola basket

Variabel Terikat : Hasil belajar *dribble*

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini pada setiap evaluasi hasil belajar setiap siklus diambil dari penilaian praktek. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. (Maksom 2012 : 111). Untuk penilaian praktek setiap siswa melakukan *dribble*, penilaian dilakukan dengan cara :

1. *Testee* melakukan giringan bola secepat- cepatnya (*speed dribble*) melewati rintangan.
2. Giringan bola ditentukan oleh jarak tempuh.
3. *Score* adalah waktu tempuh.

Pelaksanaan :

1. *Testee* menggiring bola secepat-cepatnya diawali dari garis garis start melintasi rintangan hingga kembali kegaris finish pada satu kali tempuh.
2. Jarak tempuh giringan bola *testee* dibatasi oleh garis pembatas berjarak 1 meter dari berdirinya rintangan.
3. Apabila *testee* pada kesempatan menggiring bola melakukan kesalahan dengan keluarnya bola dari batas ruang giringan bola maka kesempatan tersebut dianggap gagal.
4. *Testee* mengawali giringan bola dari garis start melakukan sisi kanan.
5. *Testee* mencatat waktu tempuh yang mencapai dari 3 kali kesempatan untuk mendapatkan waktu terbaik sebagai *score testee*.

Penilaian :

Tabel Norma penilaian Tes *dribble*

SCORE		
Laki-Laki	Perempuan	Nilai
≤ 8"99	≤ 10"99	90 – 100
9"99 – 9"00	11"99 – 11"00	80 – 89
10"00 – 10"00	12"99 – 12"00	70 – 79
11"99 – 11"00	13"99 – 13"00	60 – 69
12"99 – 12"00	14"99 – 14"00	50 – 59
13"99 – 13"00	15"99 – 15"00	40 – 49
14"99 – 14"00	16"99 – 16"00	30 – 39
15"99 – 15"00	17"99 – 17"00	20 – 29
16"99 – 16"00	18"99 – 18"00	10 – 19
17"99 – 17"00	19"99 – 19"00	0 – 9

(Tim Penyusun Paramater test SMP/SMA Negeri Ragunan 2006 : 65)

Untuk mengetahui dari hasil tes *dribble* dalam keterampilan bola basket maka dicari rata-rata hasil tes mana yang terbaik dengan menggunakan rumus mean. Sedangkan untuk mencari seberapa besar perbedaan hasil pada saat *pre-test* dan *post-test* maka peneliti menggunakan rumus daya perbedaan uji t, yang sebelumnya harus dicari standar deviasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data nilai *pretest* dan *posttest*, bantuan tabel kerja manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistik 21, selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes *Dribble*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
RATA-RATA	13,41	12,17
Sd	13,60	15,76
VARIAN	185,185	248,597
MAKSIMUM	23,39	15,32
MINIMUM	10,62	9,15

Dari hasil perhitungan yang ada pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil tes *dribble* siswa sebelum penerapan treatment atau perlakuan *dribble* bola basket dengan menggunakan bola yang sebenarnya pada waktu *pretest* rata-rata memperoleh waktu 13,41 detik dengan standar deviasi sebesar 13,60, varian sebesar 185,185, serta waktu maksimum 23,39 detik dan waktu minimum 10,62 detik.

Hasil tes *dribble* siswa setelah penerapan treatment atau perlakuan *dribble* bola basket dengan menggunakan bola modifikasi (bola voli) pada waktu *posttest* rata-rata memperoleh waktu 12,17 detik dengan standar deviasi sebesar 15,76, varian sebesar 248,597 serta waktu maksimum 15,32 detik dan waktu minimum 9,15 detik.

Untuk menguji kenormalan suatu data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* yang dihitung melalui program aplikasi statistik *IBM SPSS 21 for windows*. Berikut hasil perhitungan :

Tabel 2 Hasil perhitungan Uji Normalitas

Data	Hasil	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,773	Normal
<i>Post-test</i>	0,222	Normal

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa :

- Pada data *pre-test* siswa SMP Negeri 1 Kertosono Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk diperoleh nilai *Asymp. Sig* (2-tailed) dari uji normalitas kolmogorov-smirnov mendapatkan hasil sebesar $0,773 > 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.
- Pada data *post-test* siswa SMP Negeri 1 Kertosono Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk diperoleh nilai *asymp. Sig* (2-tailed) dari uji normalitas kolmogorov-smirnov mendapatkan hasil sebesar $0,222 > 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.

Dari hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa

data *pre-test* dan *post-test* siswa berdistribusi normal.

Pada bagian ini akan dibahas tentang uji hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari tes yang diberikan kepada subyek penelitian. Kemudian data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Untuk menjawab hipotesis tersebut, maka uji statistik parametrik dengan menggunakan analisis uji data paired sample test karena semua data berdistribusi normal.

Data yang digunakan dalam perhitungan uji *paired samples test* adalah data *pre-test* dan *post-test*. Hasil perhitungan uji *paired samples test* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis *PairedSamples Test*.

DF	T-tabel	T-hitung	Keterangan
27	1,703	1,877	signifikan

Hasil dari perhitungan aplikasi komputer statistical product and service solution (SPSS) version 21.0 (Tabel 3) didapatkan dari hasil (t) sebesar 1,877. Selanjutnya hasil penghitungan tersebut didistribusikan dengan t-tabel. Dengan hasil $df=27$, maka dalam tabel pada taraf signifikansi 5% didapat nilai angka 1,703. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($1,877 > 1,703$) dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antaran pengaruh modifikasi bola basket terhadap hasil belajar *dribble*.

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai besarnya pengaruh modifikasi bola basket terhadap hasil belajar *dribble* dalam bola basket yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kertosono dengan sampel siswa kelas VII. Data hasil hitung presentase dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4 besarnya pengaruh treatment

data	Mean	selisih <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i>	Presentase
<i>Pre-test</i>	60	6,82	11,37
<i>post-test</i>	66,82		

Dari hasil perhitungan tabel di atas dijelaskan bahwa besarnya pengaruh treatment 11,37% dari hasil selisih *pre-test* dan *post-test* dibagi mean *pre-test* lalu dikalikan 100%

Pembahasan

Dari hasil analisis statistik yang dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh modifikasi bola basket

terhadap hasil belajar *dribble* dalam bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kertosono. Dilihat dari hasil analisis data statistik dari penghitungan uji-t di atas diperoleh t-hitung sebesar 1,877. Selanjutnya hasil penghitungan tersebut didistribusikan dengan uji t-tabel, pada taraf signifikan 5% dengan hasil $df=27$ maka didapatkan t-tabel 1,703. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($1,877 > 1,703$), dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh modifikasi bola basket terhadap hasil belajar *dribble* dalam bola basket, dengan peningkatan dalam proses pembelajaran sebesar 11,37%.

Dengan melakukan modifikasi bola basket menjadi bola voli, siswa merasa senang dan mendapat pengalaman baru dalam pembelajaran olahraga, hal ini karena siswa merasa lebih mudah melakukan aktivitas gerak dengan ukuran bola yang dimodifikasi namun hampir menyerupai bola basket yang sebenarnya serta ukuran yang ringan sehingga semua siswa mampu melakukan dan mau mencoba.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian mengenai pengaruh modifikasi bola basket terhadap hasil belajar *dribble* dalam bola basket di SMP negeri 1 kertosono, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh modifikasi bola basket terhadap hasil belajar *dribble* pada siswa SMP negeri 1 kertosono.
2. Besar pengaruh modifikasi bola basket terhadap hasil belajar *dribble* sebesar 11,37%.

Saran

Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh serta pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya bisa menghubungkan antara variabel tidak hanya melihat seberapa besar pengaruh memodifikasi bola basket terhadap hasil belajar *dribble*.
2. Bagi guru sebaiknya lebih banyak menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih kreatif khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga.
3. Bagi siswa sebaiknya harus lebih aktif untuk bertanya dan mencoba hal baru agar mendapatkan wawasan yang lebih dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga

Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga. (2006). *Parameter Test SMP/ SMA Negeri Ragunan 2005*. Jakarta: Kantor Menegpora.

Maksum, Ali. (2008). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya

Maksum, Ali. (2009). *Buku Ajar Mata Kuliah Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : FIK – Universitas Negeri Surabaya.

Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.

Nuril, Ahmadi (2007). *Permainan bola basket*. Era Intermedia

Oliver, jon. (2004). *Dasar-Dasar Bola Basket*. Human Kinetics

Sodikun, Imam. (1992). *Olahraga pilihan bola basket*. Bandung : Intan Sejati.

Wissel, Hal. (1996). *Bola Basket: Langkah untuk sukses/oleh Hal Wessel: penerjemah, Bagus P.- Ed.1,cet.1-* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.